

REBEL COLLECTION





**PIRACY
IS THEFT**

COPYRIGHT NOTICE

This program is protected under UK copyright law and may not be copied, hired or reproduced, or otherwise modified without the consent of the copyright owner.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft, 01-240-6756.



**PIRACY
IS THEFT**

WARNING

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft, 01-240-6756.

CECCO'S COLLECTION

Contents

Exolon (English)	2
Cybernoid (English)	3
Cybernoid II — The Revenge (English)	4
Stormlord (English)	5
Exolon (French)	7
Cybernoid (French)	8
Cybernoid II — The Revenge (French)	9
Stormlord (French)	10
Exolon (German)	13
Cybernoid (German)	14
Cybernoid II — The Revenge (German)	15
Stormlord (German)	16
Exolon (Italian)	18
Cybernoid (Italian)	19
Cybernoid II — The Revenge (Italian)	21
Stormlord (Italian)	22

CECCO'S COLLECTION

LOADING INSTRUCTIONS

SPECTRUM CASSETTE

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus or ZX Spectrum 128 with cassette player, ZX Spectrum +2. You are advised to disconnect all hardware from the rear edge connector with the exception of your joystick interface (if any). When using a Sinclair Interface 2 or the ZX Spectrum +2 plug the appropriate joystick into port 1. Unless using a ZX Spectrum +2 connect a cassette player to the computer in the usual manner. Wind the cassette to the beginning of the game you wish to load, enter LOAD"" on the computer keyboard and press the ENTER key. Press Play on the cassette player. Each game takes a few minutes to load.

AMSTRAD CASSETTE

Amstrad CPC 464

Amstrad CPC 664 or Amstrad CPC 6128 with cassette player and suitable leads.

Amstrad CPC 664 and CPC 6128 users should connect a cassette player to the computer and enter :tape and press the ENTER key.

Wind the cassette to the beginning of the required game. Place the cassette in the player and press the CTRL and ENTER keys. Press the Play key on the cassette player and then any key on the computer keyboard to start the tape. Each game takes a few minutes to load.

AMSTRAD DISC

Amstrad CPC 6128 or Amstrad CPC 664

Amstrad CPC 464 with disc drive

Amstrad CPC 464 users should connect a disc drive to the computer and enter :disc and press the ENTER key. Place the disc in the drive and enter RUN"MENU and press the ENTER or RETURN key. When the menu appears select the game you wish to load by pressing the corresponding key. Each game will take a few seconds to load.

COMMODORE CASSETTE

Commodore 64 or Commodore 128 with suitable cassette player.

You are advised to disconnect all hardware from your computer. Connect the cassette player to the computer. Wind the cassette to the beginning of the required game and place in the player. Press the SHIFT and RUN/STOP keys on the computer keyboard and press the Play key on the cassette player. Each game takes a few minutes to load.

COMMODORE DISC

Commodore 64 or Commodore 128 with disc drive.

You are advised to disconnect all hardware from your computer. Connect the disc drive to the computer and place the disc in the drive. Enter LOAD""*, 8,1 and press the RETURN key. When the menu appears select the game you wish to load by pressing the corresponding number key. Each game takes a few seconds to load.

EXOLON

As a heavily armed humanoid, you blast, battle, bound and blunder your way over more than a hundred screens of blood curdling action. Release a deadly grenade to devastate a birth pod and shoot the hordes of aliens that slither and scramble to overwhelm you. Rocket a gun emplacement and pneumatic hammers hurl you end over end and back across the screen. And in a new twist, some of the screens can be played as a vulnerable but athletic Vitorc or as Exolon, a lumbering but powerful exoskeleton.

CONTROLS

O = Left

P = Right

Q = Jump

A = Duck

M = Fire

or use a joystick

PLAYING THE GAME

With both keyboard and joystick if the fire button is pressed rapidly, then the blasters operate. If pressed and held for more than half a second then a grenade or pulse bomb will be lobbed.

Blaster

Small hand blaster which destroys virtually all organic enemy life forms. Can penetrate thin armour with several direct hits, but is useless against 'thick skinned' gun emplacements etc.

Grenades

In general, where your hand blaster is not effective use a grenade. Powerful enough to destroy heavily armoured battle machinery, grenades can also penetrate thick walls and rock faces thus providing alternative routes through the battle zone.

Hyper-alloy Exoskeleton

A hydraulically manoeuvred exoskeleton which the main character wears enabling him to effortlessly wade through enemy hordes protecting him from all but the most powerful of enemy guns and projectiles.

SCORING

Destroying obstacle with grenade	150 pts
Large aliens	150 pts
Small pod aliens	50 pts
Missile shells	50 pts
Walking into double launcher	2000 pts
Walking into combined launcher	3000 pts
Destroying missile guidance module	1000 pts

At the end of every level (25 screens) points are awarded as follows:

Number of lives left multiplied by 1000

If not wearing exoskeleton then 10000 points are also awarded.

Extra life given at the end of each level.

CYBERNOID

SCENARIO

Federation storage depots have been raided by pirates, taking valuable minerals, jewels, ammunition and the latest battle weaponry. You have been commissioned by the Federation to retrieve the cargo and return it to a storage depot within a specified time limit. Extra points and an extra ship will be awarded if you succeed.

The pirate craft have activated all planetary defence systems which you will have to negotiate as well as the pirates themselves. If you fail to reach the depot within the time limit or the value of your retrieved cargo is insufficient you must forfeit one of your Cybernoid ships.

CONTROL

Default control keys are as follows or use a joystick

O....LEFT

P....RIGHT

Q....UP

SPACE....FIRE

PAUSE....PRESS CAPS SHIFT & SYMBOL SHIFT (Spectrum)

CTRL P (Amstrad)

RUN STOP (C64)

To abort press 5,6,7,8,9 and 1 simultaneously (Spectrum and Amstrad)

RESTORE (C64)

GAMEPLAY

When a pirate craft has been destroyed it will drop its cargo of stolen objects. Manoeuvre your ship over the object to retrieve it. Certain objects will alter the appearance of your ship; these objects offer external weaponry that can be utilised on difficult screens. Occasionally, when a pirate craft is destroyed it will drop a yellow canister. This canister, when retrieved, will increase the amount of the currently selected weapon by one.

DISPLAY PANEL

From left to right the display panel selections are as follows:

1. Displays number of ships left.
2. The top number shows your current score. The bottom number shows the value of cargo you have retrieved on the current level.
3. Displays the current weapon mode in text. Number on the left shows the amount of the current weapon that you have. Number on the right is the maximum storage capacity for the current weapon.
4. The coloured graph gives an indication of how much time you have to reach the end of level depot. When the graph has totally disappeared your time limit has expired.

WEAPONS MODES

Keys 1,2,3,4, or 5 select your ship's weapon modes:

1. **Bombs** — Destroy large defence emplacements
2. **Impact Mines** — When placed at strategic points on the screen halt pirate craft.
3. **Defence Shield** — Temporarily renders your ship invincible
4. **Bounce Bombs** — Bounce around the screen destroying any emplacements they touch
5. **Seeker** — Tracks down its quarry

Hold fire down to activate the selected weapon.

CYBERNOID II — The Revenge

SCENARIO

The pirates have returned in a new Battlestar, even more fearsome than the last and have again plundered the Federation storage depots.

CONTROLS

Default control keys are as follows or use a joystick

O....LEFT

P....RIGHT

Q....UP

SPACE....FIRE

PAUSE....PRESS CAPS SHIFT & SYMBOL SHIFT (Spectrum)

Runstop (C64)

Esc (Amstrad)

To abort press 5,6,7,8,9 and 1 simultaneously (Spectrum and Amstrad)

RESTORE (C64)

GAMEPLAY

When a pirate craft has been destroyed it will drop its cargo of stolen objects. Manoeuvre your ship over the object to retrieve it. Certain objects will alter the appearance of your ship; these objects offer external weaponry that can be utilised on difficult screens. Occasionally, when a pirate craft is destroyed it will drop a yellow canister. This canister, when retrieved, will increase the amount of the currently selected weapon by one.

DISPLAY PANEL

From left to right the display panel selections are as follows:

1. Displays number of ships left.
2. The top number shows your current score. The bottom number shows the value of cargo you have retrieved on the current level.
3. Displays the current weapon mode in text. Number on the left shows the amount of the current weapon that you have. Number on the right is the maximum storage capacity for the current weapon.
4. The coloured graph gives an indication of how much time you have to reach the end of level depot. When the graph has totally disappeared your time limit has expired.

WEAPON MODES

Keys 1,2,3,4,5,6 and 7 select your ship's weapon modes:

1. **Bombs** — Destroy large defence emplacements.
2. **Time Bombs** — These, when left at strategic points, explode a few seconds after release.
3. **Defence Shield** — Temporarily renders your ship invincible.
4. **Bounce Bombs** — Bounce around the screen destroying any emplacements they touch.
5. **Seeker** — Tracks down its quarry.
6. **Smart** — Destroys all emplacements on the screen.
7. **Tracer** — Follows the edge of the screen destroying all emplacements in it's path.

Hold fire down to activate the selected weapon.

STORMLORD

SCENARIO

Stormlord's mission - free the captured and defend the peace and tranquillity of his realm. Unfortunately, he must repel the wicked monarch, but should he fail, the evil Queen and her dark sovereignty will reign forever . . .

PLAYING STORMLORD

The game objective is to release the impounded fairies before time runs out. Each level of the game has a small number of fairies that must be released before you can progress onto the next level.

Scattered about Stormlord's world are various objects that must be used intelligently to free the fairies and help get through certain parts of the world. To pick up an object or to swap an already held object with one on the ground, simply walk into it. Only time and practice will grace you with the knowledge of where to use certain objects and in what order they should be used, etc.

You will encounter Venus fly traps, huge worms, flies, dragons and many more foes on your travels. All of these must be either destroyed or avoided at all costs.

To gain access to far and remote parts of the world, powerful spring-boards can be used to cover large distances in few seconds. To use a spring-board simply step onto the middle of it and you will be propelled into the air.

END OF LEVEL SUB-GAME

When all the fairies have been released, Stormlord will take part in a mini game in order to try and gain an extra life. The objective of this sub-game is to capture as many fairy's tears as possible within the allocated time. An extra life is awarded when more than 10 tears have been collected.

Instead of throwing thunder bolts and swords as normal, Stormlord will now blow a limited number of kisses, represented by red hearts, at the flying fairies. If a heart should touch a fairy, she will fall in love, drop a tear for Stormlord to collect, and then fly away. But be quick as the tears will dissolve into the ground quite soon after landing.

CONTROL KEYS

The first five of the following keys can be redefined to suit personal taste (or use joystick instead.)

O....Left

P....Right

Q....Jump....The longer it's held down the higher the jump

A....Crouch

SPACE....Fire....The longer it's held down the further the bolts go.

When held down for the maximum amount of time, a more powerful sword will be thrown instead (use these for larger foes on later levels.)

To pause the game or frame advance it, press CAPS SHIFT + SYMBOL SHIFT simultaneously.

To abort the game press Y,U,I,O and P simultaneously.

INFORMATION PANEL

From left to right the panel sections are as follows:

1. Lives left.
2. Elapsed time represented by a sun that changes to a moon.
3. Score.
4. Currently held object (when blank nothing is held.)
5. 1st digit = fairies so far found.
6. 2nd digit = total amount of fairies to be found on the current level.

CREDITS

All game on this compilation designed and programmed by Rafaele Cecco (Spectrum and Amstrad) and Nick Jones (C64).

Cybernoid C64 graphics by Hugh Binns.

Cybernoid 2 and Stormlord graphics by Hugh Binns.

Cybernoid, Cybernoid 2 and Stormlord music by Dave Rogers (Spectrum and Amstrad) and Maniacs of Noise (C64)

All games produced by Paul Chamberlain.

© Hewson Consultants 1990

The programs and data are copyright and may not be reproduced in part or in total by any means without the written permission of Hewson Consultants Ltd. All rights reserved. No responsibility is accepted for any errors.

Our policy is one of constant improvement. Therefore, we reserve the right to modify any product without notice.

Hewson Consultants Ltd.,
56B Milton Park,
Milton,
Abingdon,
Oxfordshire

CECCO'S COLLECTION

(French)

Nous vous conseillons de débrancher tout hardware de votre ordinateur. Branchez l'unité de disquettes à l'ordinateur et mettez la disquette dans l'unité. Tapez LOAD***,8,1 et appuyez sur RETURN. Quand le menu apparaît, sélectionnez le jeu que vous voulez charger en appuyant sur la touche numérique correspondante. Chaque jeu met quelques secondes à se charger.

EXOLON

Vous êtes un humanoïde armé jusqu'aux dents et vous mitraillez, combattez, bondissez et avancez maladroitement sur plus de cent écrans remplis d'action à vous figer le sang. Lancez une grenade mortelle pour dévaster une coque de naissance et tirez sur des hordes d'extra-terrestres glissant et grimpant pour vous engloutir. Lancez des fusées sur un emplacement d'armes et des marteaux pneumatiques vous précipiteront de culbute en culbute sur l'écran. Et, nouveau tour, certains écrans peuvent être joués en tant que Vitorc, vulnérable mais athlétique, ou en tant qu'Exolon, un exosquelette lourd mais très puissant.

CONTROLE

- O = gauche
- P = droite
- Q = saut
- A = baisser la tête
- M = tir
- ou utilisez un joystick

LE JEU

Avec le clavier et le joystick, si le bouton de tir est enfoncé, le blaster fonctionnera. Si vous le maintenez enfoncé pour plus d'une demi-seconde, une grenade ou une bombe seront lâchées.

Blaster

Petit blaster à main qui détruit pratiquement toutes les formes de vie organique ennemies. Peut traverser le blindage fin par plusieurs touches directes, mais il est complètement inutile contre les emplacements de canon à 'peau dure' etc.

Grenades

En règle générale, quand votre blaster à main n'est pas assez efficace, utilisez une grenade. Elles sont assez puissantes pour détruire le matériel de combat fortement blindé. Les grenades peuvent aussi traverser des murs épais et des rochers, vous ouvrant ainsi d'autres voies à travers la zone de combat.

Exosquelettes hyper-alliage

Un exosquelette manœuvré hydrauliquement, porté par le personnage principal et lui permettant de venir à bout des hordes ennemies, le protégeant de tout sauf des canons et des projectiles ennemis les plus puissants.

POINTS

Destruction d'obstacle avec grenade	150 points
Gros aliens	150 points
Coques de petits aliens	50 points
Obus	50 points
Marche en double lanceur	2000 points
Marche en lanceur combiné	3000 points
Destruction du module de guidage de missile	1000 points

A la fin de chaque niveau (25 écrans), des points sont attribués de la façon suivante:

Nombre de vies restantes multiplié par 1000. Si vous ne portez pas d'exosquelette, vous recevrez aussi 10 000 points.

Vous recevrez une vie supplémentaire à la fin de chaque niveau.

CYBERNOID

SCÉNARIO

Des dépôts de stockage fédéraux ont été pillés par des pirates, volant tous les minéraux précieux, les bijoux et les munitions et le nouvel armement de combat. La Fédération vous a donné mission de récupérer le chargement et de le ramener au dépôt en un temps limité. Des points supplémentaires et un autre vaisseau vous seront accordés si vous réussissez.

Les vaisseaux pirates ont activé tous les systèmes de défense planétaire que vous devrez éviter, ainsi que les pirates eux-mêmes. Si vous ne réussissez pas à atteindre le dépôt dans le temps limité ou si la valeur du chargement récupéré est insuffisante, vous devrez abandonner l'un de vos vaisseaux Cybernoid.

COMMANDES

Utilisez les touches de contrôle par défaut suivantes ou un joystick

O...Gauche

P...Droite

Q...Haut

SPACE...Tir

PAUSE...Appuyez sur CAPS SHIFT et SYMBOL SHIFT (Spectrum)

CTRL P (Amstrad)

RUN STOP (C64)

Pour abandonner, appuyez sur 5,6,7,8,9 et 1 simultanément (Spectrum et Amstrad)

RESTORE (C64)

LE JEU

Quand un vaisseau pirate est détruit, il lâche son chargement d'objets volés. Amenez votre vaisseau au-dessus de l'objet pour le récupérer. Certains objets modifieront l'apparence de votre vaisseau, ces objets offrent un armement externe qui peut être utilisé sur les écrans difficiles. Parfois, quand un vaisseau

Malheureusement, il doit repousser le monarque diabolique mais, s'il échouait, la Reine du mal et sa souveraineté malefique regneraient pour toujours...

LE JEU

L'objectif du jeu est de libérer les fées prisonnières avant que votre temps ne s'écoule. Chaque niveau du jeu a un petit nombre de fées qui doivent être relâchées pour que vous puissiez progresser vers les niveaux supérieurs.

Il y a, éparpillés dans le monde de Stormlord, divers objets qui doivent être utilisés intelligemment pour libérer les fées et vous aider à traverser certains endroits du monde. Pour ramasser un objet ou pour échanger un objet déjà en votre possession contre un objet au sol, il vous suffit de lui marcher dessus.

Seuls le temps et l'entraînement vous donneront la connaissance des circonstances dans lesquelles vous devez utiliser certains objets et de l'ordre dans lequel les utiliser etc.

Vous rencontrerez des pièges à mouches de Venus, des mouches, des dragons et de nombreux autres ennemis pendant vos voyages. Ils doivent tous être soit détruits, soit évités à tout prix. Pour avoir accès aux endroits lointains et isolés du monde, des tremplins puissants peuvent être utilisés pour couvrir de longues distances en quelques secondes. Pour utiliser un tremplin, il suffit de vous mettre dessus et vous serez propulsé dans les airs.

SOUS-JEU DE FIN DE NIVEAU

Quand toutes les fées ont été libérées, Stormlord prend part à un mini jeu de façon à essayer de gagner une vie supplémentaire. L'objectif de ce sous-jeu est de capturer autant de larmes de fées que possible en un temps donné. Une vie supplémentaire est accordée quand plus de 10 larmes ont été capturées.

Au lieu de lancer des éclairs de foudre et des épées, comme à l'accoutumée, Stormlord va maintenant lancer un nombre limité de baisers, représentés par des coeurs rouges, sur les fées volantes. Si un coeur touche une fée, elle tombera amoureuse, versera une larme pour que Stormlord la ramasse, et s'envolera. Soyez rapide car les larmes se dissolvent dans le sol très vite après leur atterrissage.

TOUCHES DE CONTROLE

Les cinq premières des touches suivantes peuvent être redéfinies en fonction de vos goûts personnels (ou bien, vous pouvez utiliser un joystick à la place).

O....Gauche

P....Droite

Q....Saut... plus la touche est maintenue enfoncée pendant longtemps, plus le saut est haut

A....Accroupissement

ESPACEMENT... Tir... Plus vous maintenez la barre d'espacement enfoncée pendant longtemps, plus les balles vont loin. Quand vous l'enfoncez pour un maximum de temps, une épée plus puissante sera lancée à la place (utilisez celles-ci pour les ennemis de plus grande taille aux niveaux plus avancés).

Pour mettre le jeu ou la partie en pause, appuyez sur CAPS SHIFT + SYMBOL SHIFT simultanément.

Pour abandonner le jeu, appuyez sur Y,U,I,O et P simultanément.

PANNEAU D'INFORMATION

De gauche à droite, les sections du panneau sont les suivantes:

1. vies restantes
2. temps ecoule représenté par un soleil qui se change en lune
3. score
4. objet actuellement en votre position (quand la section est vide, vous n'avez rien)
5. 1er chiffre= fées trouvées jusque là
2ème chiffre= quantité totale de fées à trouver à ce niveau.

GENERIQUE

Tous les jeux de cette compilation sont conçus et programmés par Rafaelle Cecco (Spectrum et Amstrad) et Nick Jones (C64)

Graphismes de Cybernoid C64 par Hugh Binns

Graphismes de Cybernoid 2 et Stormlord par Hugh Binns

Musique de Cybernoid, Cybernoid 2 et Stormlord par Dave Rogers (Spectrum et Amstrad) et Maniacs of Noise (C64)

Tous les jeux sont produits par Paul Chamberlain

© Hewson Consultants 1990

Les programmes et les données sont copyright et ne peuvent pas être reproduits en partie ou en totalité, par aucun moyen, sans la permission écrite de Hewson Consultants Ltd. Tous droits réservés. Aucune responsabilité n'est acceptée en cas d'erreurs.

Nous adhérons à une politique de constante amélioration et nous réservons donc le droit de modifier nos produits sans avis préalable.

Hewson Consultants Ltd

56B Milton Park

Milton

Abingdon

Oxfordshire

CECCO'S COLLECTION

(German)

Es wird empfohlen, alle anderen Geräte von Ihrem Computer abzutrennen. Verbinden Sie das Laufwerk mit dem Computer und geben Sie die Diskette in das Laufwerk. Tippen Sie LOAD""8,1 ein und drücken Sie die Return-Taste. Wenn das Menü erscheint, wählen Sie das Spiel, das Sie laden wollen, indem Sie die entsprechende Zahlen-Taste drücken. Jedes Spiel braucht einige Sekunden zum Laden.

EXOLON

Als schwer bewaffneter Humanoid kämpfen, knuppeln, kriechen und keilen Sie sich durch mehr als hundert Schirme, die Ihnen das Blut in den Adern stocken lassen. Werfen Sie eine tödliche Granate, um eine Geburtskapsel zu vernichten und schießen Sie Horden von Aliens nieder, die Sie umschlingen und umschleimen. Beschießen Sie eine Kanonenstellung und pneumatische Hammer schleudern Sie Hals über Kopf über den Bildschirm. Und um die Sache noch spannender zu machen, können Sie einige der Screens als der verletzbare, aber athletische Vitorc spielen oder als Exolon, das plumpe, aber starke Exoskelett.

STEUERUNG

- O = Links
- P = Rechts
- Q = Springen
- A = Ducken
- M = Feuern

Ein Joystick kann auch benutzt werden.

DAS SPIEL

Bei Tastatur wie auch Joystick werden die Laserpistolen aktiviert, wenn Feuerknopf oder -Taste mehrmals schnell hintereinander gedrückt werden. Werden Knopf oder Taste für länger als eine halbe Sekunde niedergedrückt gehalten, so wird eine Granate oder Bombe geworfen.

Laserpistole (Blaster)

Kleine Handpistole, die praktisch alle feindlichen organischen Lebensformen zerstört. Kann dünne Panzerung mit mehreren direkten Treffern durchdringen, ist aber bei -dickhäutigen- Kanonenstellungen etc. nutzlos.

Granaten (Grenades)

Normalerweise für Gegebenheiten, wo die Laserpistole wirkungslos ist. Stark genug, um schwer gepanzerte Kampfmaschinen zu zerstören; können aber auch dicke Wände und Felswände durchdringen und so alternative Routen durch das Kampfgebiet ermöglichen.

Exoskelett mit Superlegierung

Ein hydraulisch bewegtes Exoskelett, das die Hauptfigur trägt, um ohne Schwierigkeiten durch Horden von Feinden zu schreiten, da die Panzerung nur von den stärksten Gewehren und Projektilen durchdrungen wird.

PUNKTEVERGABE

Hindernis mit Granate zerstören	150 Punkte
Große Aliens	150 Punkte
Kleine Kapsel-Aliens	50 Punkte
Raketen	50 Punkte
Doppelte Abschußrampe betreten	2000 Punkte
Kombinierte Abschußrampe betreten	3000 Punkte
Raketenleitwerk zerstören	1000 Punkte

Am Ende jeder Schwierigkeitsstufe (25 Screens) werden Punkte folgendermaßen vergeben:
Anzahl der verbleibenden Leben, multipliziert mit 1000.
Wird das Exoskelett nicht getragen, so werden noch einmal 10000 Punkte vergeben.
Zusätzliche Leben werden am Ende jeder Schwierigkeitsstufe vergeben.

CYBERNOID

DIE SPIELHANDLUNG

Föderationsdepots wurden von Piraten überfallen, die wertvolle Mineralien, Juwelen, Munition und die neueste Waffentechnologie mitgenommen haben. Sie wurden von der Föderation beauftragt, die gestohlenen Gegenstände innerhalb einer bestimmten Zeit in eines der Lager zurückzubringen. Extrapunkte und ein zusätzliches Schiff werden Ihnen beim erfolgreichen Abschluß Ihrer Mission verliehen.

Das Piratenschiff hat alle planetarischen Verteidigungssysteme aktiviert, die Sie durchdringen müssen, bevor Sie zu den Piraten gelangen. Schaffen Sie es nicht, innerhalb der gesetzten Zeit das Lager zu erreichen oder sind die gestohlenen Gegenstände nicht vollzählig, so müssen Sie eines Ihrer Cybernoid-Schiffe aufgeben.

STEUERUNGEN

Die Tasten-Funktionen sind wie folgt (es kann auch ein Joystick benutzt werden):

O....Links

P....Rechts

Q....Hoch

Leertaste....Feuer

Pause ...Drücken Sie CAPS SHIFT und SYMBOL SHIFT (Spectrum)

CTRL P (Amstrad)

RUN/STOP (C64)

Für den Spielabbruch drücken Sie 5,6,7,8,9 und 1 gleichzeitig (Spectrum und Amstrad) oder RESTORE (C64).

DAS SPIEL

Wenn ein Piratenschiff zerstört wird, läßt es seine Ladung gestohlener Gegenstände fallen. Bringen Sie Ihr Schiff über den Gegenstand, um ihn aufzunehmen. Bestimmte Gegenstände werden die Gestalt Ihres Schiffes verändern; diese Gegenstände enthalten externe Bewaffnung, die auf schwierigen Screens benutzt werden kann. Manchmal, wenn ein Piratenschiff zerstört wird, läßt es einen gelben Kanister fallen. Dieser Kanister wird bei Aufnahme die Anzahl der momentan gewählten Waffe um eins erhöhen.

ANZEIGE

Von links nach rechts gibt die Anzeige folgende Informationen:

1. Anzahl der übriggebliebenen Schiffe.
2. Die obere Zahl gibt den momentanen Punktestand. Die untere Zahl zeigt den Wert der zurückgewonnenen Ladung auf der gewählten Schwierigkeitsstufe.

3. Zeigt den momentanen Waffenmodus in Text. Die linke Zahl zeigt die Anzahl Ihrer momentanen Waffe. Die rechte Zahl gibt die maximale Lagerkapazität dieser Waffe an.
4. Das farbige Schaubild zeigt, wieviel Zeit Ihnen bleibt, um das Depot zu erreichen. Verschwindet das Schaubild, so ist Ihre Zeit abgelaufen.

WAFFENMODUS

Tasten 1, 2, 3, 4 oder 5 wählen den Waffenmodus für Ihr Schiff:

1. **Bomben** — Zerstören große Verteidigungsstellungen.
2. **Minen** — Können, an strategischen Punkten auf dem Schirm verteilt, Piratenschiffe anhalten.
3. **Verteidigungsschirm** — Macht Ihr Schiff vorübergehend unbesiegbar.
4. **Springbomben** — Springen auf dem Schirm umher und zerstören alle Stellungen, die sie berühren.
5. **Sucher** — Findet sein Ziel selbständig.

Drücken Sie Feuer, um die gewählte Waffe zu aktivieren.

CYBERNOID II - Die Vergeltung

DIE SPIELHANDLUNG

Die Piraten sind in einem neuen Battlestar zurückgekehrt, der noch furchterregender ist als der vorige, und haben die Lager schon wieder ausgeräumt.

STEUERUNGEN

Die Tasten-Funktionen sind wie folgt (es kann auch ein Joystick benutzt werden):

O....Links

P....Rechts

Q....Hoch

Leertaste....Feuer

Pause... Drücken Sie CAPS SHIFT und SYMBOL SHIFT (Spectrum)

ESC (Amstrad)

RUN/STOP (C64)

Für den Spielabbruch drücken Sie 5,6,7,8,9 und 1 gleichzeitig (Spectrum und Amstrad) oder RESTORE (C64).

DAS SPIEL

Wenn ein Piratenschiff zerstört wird, läßt es seine Ladung gestohlener Gegenstände fallen. Bringen Sie Ihr Schiff über den Gegenstand, um ihn aufzunehmen. Bestimmte Gegenstände werden die Gestalt Ihres Schiffes verändern; diese Gegenstände enthalten externe Bewaffnung, die auf schwierigen Screens benutzt werden kann. Manchmal, wenn ein Piratenschiff zerstört wird, läßt es einen gelben Kanister fallen. Dieser Kanister wird bei Aufnahme die Anzahl der momentan gewählten Waffe um eins erhöhen.

ANZEIGE

Von links nach rechts gibt die Anzeige folgende Informationen:

1. Anzahl der übriggebliebenen Schiffe.
2. Die obere Zahl gibt den momentanen Punktestand. Die untere Zahl zeigt den Wert der zurückgewonnenen Ladung auf der gewählten Schwierigkeitsstufe.
3. Zeigt den momentanen Waffenmodus in Text. Die linke Zahl zeigt die Anzahl Ihrer momentanen Waffe. Die rechte Zahl gibt die maximale Lagerkapazität dieser Waffe an.
4. Das farbige Schaubild zeigt, wieviel Zeit Ihnen bleibt, um das Depot zu erreichen. Verschwindet das Schaubild, so ist Ihre Zeit abgelaufen.

WAFFENMODUS

Tasten 1, 2, 3, 4, 5, 6 oder 7 wählen den Waffenmodus für Ihr Schiff:

1. Bomben — Zerstören große Verteidigungsstellungen.
2. Zeitbomben — Explodieren, an strategischen Punkten auf dem Schirm verteilt, einige Sekunden nach der Zündung.
3. Verteidigungsschirm — Macht Ihr Schiff vorübergehend unbesiegbar.
4. Springbomben — Springen auf dem Schirm umher und zerstören alle Stellungen, die sie berühren.
5. Sucher — Findet sein Ziel selbständig.
6. Smart — Zerstört alle Stellungen auf dem Schirm.
7. Verfolger — Geht am Bildschirmrand entlang und zerstört alle Stellungen auf seiner Route.

Drücken Sie Feuer, um die gewählte Waffe zu aktivieren.

STORMLORD

DIE SPIELHANDLUNG

Stormlords Mission ist die Befreiung der Gefangenen und die Verteidigung des Friedens in seinem Reich. Dazu muß er die böse Königin vertreiben, denn wenn er nicht erfolgreich ist, werden die Königin und ihre dunkle Macht für alle Zeiten über das Land herrschen ...

DIE ROLLE VON STORMLORD

Das Ziel des Spiels ist es, die eingesperrten Feen zu befreien, bevor die Zeit abläuft. Jede Schwierigkeitsstufe im Spiel hat eine bestimmte Anzahl von Feen, die befreit werden müssen, bevor Sie zur nächsten Stufe weitergehen können.

Über die Stormlords Welt sind verschiedene Gegenstände verteilt, die auf vernünftige Weise benutzt werden müssen, um die Feen zu befreien und in andere Teile dieser Welt gelangen zu können. Um einen Gegenstand aufzunehmen oder einen schon aufgenommenen Gegenstand gegen einen anderen auf dem Boden liegenden auszutauschen, gehen Sie einfach darüber hinweg. Erst Übung und Erfahrung werden Ihnen zeigen, wo bestimmte Gegenstände benutzt werden können und in welcher Reihenfolge etc.

Ihnen werden Venus-Fliegenfallen, riesige Würmer, Fliegen, Drachen und viele andere Feinde auf

Ihren Reisen begegnen. Diese müssen entweder zerstört werden oder Sie müssen Ihnen unbedingt aus dem Wege gehen.

Um an entfernte und abgelegene Orte in dieser Welt zu gelangen, können große Sprungbretter benutzt werden, um große Entfernungen in wenigen Sekunden zurückzulegen. Um ein Sprungbrett zu benutzen, brauchen Sie nur auf dessen Mitte zu gehen und Sie werden dann in die Luft geschleudert.

ZUSATZSPIEL

Wenn alle Feen befreit wurden, nimmt Stormlord an einem Mini-Spiel teil, um zu versuchen, ein Extra-Leben zu erwerben. Das Ziel dieses Spiels ist es, so viele Feen-Tränen wie möglich in einer bestimmten Zeit aufzufangen. Ein Extra-Leben wird verliehen, wenn mehr als 10 Tränen gesammelt wurden.

Anstelle von Blitzen und Schwertern wird Stormlord nun eine begrenzte Anzahl von Küssen, die durch rote Herzen dargestellt sind, auf die fliegenden Feen werfen. Wenn ein Herz eine Fee berührt, so wird sie sich verlieben, eine Träne für Stormlord fallenlassen und davonfliegen. Seien Sie schnell, da die Tränen bald in den Boden verschwinden.

STEUERUNGSTASTENS

Die fünf ersten Tasten können nach Belieben verändert werden (oder benutzen Sie den Joystick).

O....Links

P....Rechts

Q....Springen — Je länger die Taste gedrückt bleibt, desto höher ist der Sprung.

ADucken

Leertaste....Feuer — Je länger die Taste gedrückt bleibt, desto weiter gehen die Schüsse. Wenn die Taste für die maximale Zeit gedrückt wird, wird ein mächtiges Schwert geworfen (benutzen Sie dies für größere Feinde auf späteren Schwierigkeitsstufen).

Um eine Pause einzulegen oder um einen Screen weiterzugehen, drücken Sie CAPS SHIFT und SYMBOL SHIFT gleichzeitig.

Um das Spiel abubrechen, drücken Sie Y, U, I, O und P gleichzeitig.

INFORMATIONSTAFEL

Von links nach rechts werden folgende Informationen gezeigt:

1. Noch verbleibende Leben.
2. Verstrichene Zeit, die von einer Sonne, die sich in einen Mond verwandelt, dargestellt wird.
3. Punktestand
4. Momentan getragener Gegenstand (Ist die Anzeige leer, so wird kein Gegenstand getragen).
5. Erste Zahl — Feen, die bis jetzt gefunden wurden.
Zweite Zahl — Gesamtzahl der Feen, die auf dieser Stufe gefunden werden müssen.

Alle Spiele in dieser Sammlung wurden von Raffaele Cecco (Spectrum und Amstrad) und Nick Jones (C64) entworfen und programmiert.

Cybernoid C64-Grafiken von Hugh Binns.

Cybernoid 2- und Stormlord-Grafiken von Hugh Binns.

Musik für Cybernoid, Cybernoid 2 und Stormlord von Dave Rogers (Spectrum und Amstrad) und Maniacs of Noise (C64).

Produttore di tutti i giochi è Paul Chamberlain.

© Hewson Consultants 1990.

Das Programm und die Daten sind urheberrechtlich geschützt und dürfen weder als Ganzes noch in Teilen ohne schriftliche Genehmigung von Hewson Consultants Ltd wiedergegeben werden. Alle Rechte vorbehalten. Unerlaubtes Aus- oder Verleihen ist ausdrücklich untersagt. Für Fehler wird keine Haftung übernommen. Made in Great Britain.

Wir bemühen uns, unsere Produkte ständig zu verbessern. Daher behalten wir uns das Recht vor, Produkte ohne vorherige Ankündigung zu verändern.

Hewson Consultants Ltd.

56B Milton Park

Milton

Abingdon

Oxfordshire

OX14 4RX

CECCO'S COLLECTION

(Italian)

Si consiglia di staccare tutte le attrezzature dal computer. Allaccia il drive di disco al computer e inserisci il dischetto. Batti LOAD*0,8,1 e premi RETURN. Quando appare il menu, seleziona il gioco che vuoi caricare premendo il tasto numerico corrispondente. Occorrono alcuni secondi per caricare ciascun gioco.

EXOLON

Da umanoide potentemente armato, tu spari, lotti, sbatti e rimbalzi per più di cento videate di azioni da far gelare il sangue. Rilascia granate mortali per devastare capsule incubatrici, e spara alle orde di alieni che strisciano e si precipitano addosso a te. Razza le batterie di cannoni e martelli pneumatici ti sbattono da una parte all'altra dello schermo. E come novità, puoi giocare alcune videate come il vulnerabile ma atletico Vitorc, oppure come Exolon, un goffo ma potente esoscheletro.

CONTROLLI

Sinistra

P = Destra

Q = Salta

A = Abbassa

M = Spara

oppure usa il joystick

PER GIOCARE

Con entrambi la tastiera e il joystick, se il bottone di fuoco viene premuto rapidamente, i disintegratori entrano in azione. Se tieni schiacciato per più di mezzo secondo, viene lanciata una granata o una bomba pulsante.

Disintegratore

Un'arma piccola a mano che distrugge praticamente tutte le forme di vita organiche nemiche. Può penetrare corazze sottili con diversi colpi centrati, ma è inutile contro le spesse difese delle batterie di cannoni, ecc.

Granate

In generale, dove il disintegratore non ha effetto, usa una granata. Abbastanza potenti da distruggere macchine da guerra pesanti, le granate possono anche penetrare muri spessi e pareti di roccia, fornendo in questo modo percorsi alternativi nella zona di battaglia.

Exoscheletro in Iperlega

E' un exoscheletro manovrato idraulicamente che il personaggio indossa e che gli permette di passare senza sforzo tra le orde nemiche, proteggendolo da quasi tutte le armi e proiettili nemici, eccetto i più potenti.

PUNTEGGIO

Distruggere ostacoli con granata	150 punti
Alieni grandi	150 punti
Alieni piccoli in capsula	50 punti
Missili -	50 punti
Andare su un doppio lanciatore	2000 punti
Andare su un lanciatore combinato	3000 punti
Distruggere modulo guida missili	1000 punti

Al termine di ogni livello (25 videate) vengono assegnati punti come segue:

Numero di vite restanti moltiplicato per 1000

Se non indossi l'exoscheletro, vengono assegnati anche 10000 punti extra.

Una vita supplementare assegnata alla fine di ogni livello.

CYBERNOID

SCENARIO

I depositi della Federazione sono stati assaliti dai pirati che hanno trafugato minerali preziosi, gioielli, munizioni e le nuovissime armi da guerra. Tu sei stato comandato dalla Federazione di recuperare la refurtiva e riportarla nel deposito entro un tempo massimo specificato. Se ce la fai, ti vengono assegnati punti e navi supplementari.

La nave pirata ha attivato tutti i sistemi di difesa planetari, che adesso devi schivare oltre agli stessi pirati. Se non riesci a raggiungere il deposito entro il tempo prestabilito, o se il valore della merce recuperata non è sufficiente, vieni privato di una delle tue navi Cybernoid.

CONTROLLI

I tasti di default sono i seguenti, oppure usa il joystick

O....SINISTRA

P....DESTRA

Q....SU

BARRA....FUOCO

PAUSA....PREMI CAPS SHIFT & SYMBOL SHIFT (Spectrum)

CTRL P (Amstrad

RUN STOP (C64)

Per abortire, premi 5, 6, 7, 8, 9 e 1 contemporaneamente (Spectrum e Amstrad)

RESTORE (C64)

IL GIOCO

Quando una nave pirata viene distrutta, lascia cadere il carico di oggetti rubati. Per recuperarli, porta la nave sugli oggetti. Alcuni di questi oggetti hanno l'effetto di modificare l'aspetto della tua nave, fornendo armamenti esterni che possono essere utilizzati in videate difficili. Ogni tanto, quando una nave pirata viene distrutta, lascia cadere un contenitore giallo. Questo, quando lo recuperi, aumenta il numero delle armi attualmente selezionate di uno.

QUADRO

Da sinistra a destra, le selezioni sul quadro sono le seguenti

1. Numero di navi rimaste.
2. Il numero in alto indica il punteggio attuale. Quello in basso indica il valore della merce recuperata sul livello corrente.
3. Indica in testo il modulo dell'arma corrente. Il numero sulla sinistra indica il numero di armi correnti di cui disponi. Quello sulla destra, indica la capacità massima di carico per l'arma corrente.
4. Il grafico a colori fornisce l'indicazione di quanto tempo disponi per arrivare al termine del livello deposito. Quando il grafico scompare, il tempo a disposizione è scaduto.

MODULI ARMA

I tasti 1, 2, 3, 4, o 5 selezionano i moduli d'arma della tua nave:

1. **BOMBE** — Distruggono grosse postazioni di difesa
2. **MINE A CONTATTO** — Piazzate su punti strategici dello schermo, fermano la nave pirata.
3. **SCUDO PROTEZIONE** — Rende la tua nave temporaneamente invincibile
4. **BOMBE A RIMBALZO** — Rimbalza per lo schermo distruggendo le postazioni che tocca
5. **TRACCIATORE** — Cerca la preda

Per attivare l'arma selezionata, tieni schiacciato FUOCO.

CYBERNOID II - La Vendetta

SCENARIO

I pirati sono tornati con una nuova Battlestar, ancora più terrificante della prima, e hanno di nuovo saccheggiato i depositi della Federazione.

CONTROLLI

I tasti di default sono i seguenti, oppure usa il joystick

O....SINISTRA

P....DESTRA

Q....SU

BARRA....FUOCO

PAUSA... PREMI CAPS SHIFT & SYMBOL SHIFT (Spectrum)

Runstop (C64)

Esc (Amstrad)

Per abortire, premi 5, 6, 7, 8, 9 e 1 contemporaneamente (Spectrum e Amstrad)

RESTORE (C64)

IL GIOCO

Quando una nave pirata viene distrutta, lascia cadere il carico di oggetti rubati. Per recuperarli, porta la nave sugli oggetti. Alcuni di questi oggetti hanno l'effetto di modificare l'aspetto della tua nave, fornendo armamenti esterni che possono essere utilizzati in videate difficili. Ogni tanto, quando una nave pirata viene distrutta, lascia cadere un contenitore giallo. Questo, quando lo recuperi, aumenta il numero delle armi attualmente selezionate di uno.

QUADRO

Da sinistra a destra, le selezioni sul quadro sono le seguenti:

1. Numero di navi rimaste.
2. Il numero in alto indica il punteggio attuale. Quello in basso indica il valore della merce recuperata sul livello corrente.
3. Indica in testo il modulo dell'arma corrente. Il numero sulla sinistra indica il numero di armi correnti di cui disponi. Quello sulla destra, indica la capacità massima di carico per l'arma corrente.
4. Il grafico a colori fornisce l'indicazione di quanto tempo disponi per arrivare al termine del livello deposito. Quando il grafico scompare, il tempo a disposizione è scaduto.

MODULI ARMA

I tasti 1, 2, 3, 4, 5, 6 o 7 selezionano i moduli d'arma della tua nave:

1. **BOMBE** — Distruggono grosse postazioni di difesa
2. **BOMBE A TEMPO** — Piazzate su punti strategici dello schermo, esplodono pochi secondi dopo il rilascio.

3. **SCUDO PROTEZIONE** — Rende la tua nave temporaneamente invincibile
4. **BOMBE A RIMBALZO** — Rimbalza per lo schermo distruggendo le postazioni che tocca
5. **TRACCIATORE** Cerca la preda
6. **INTELLIGENTE** — Distrugge tutte le postazioni sullo schermo.
7. **TRACCIANTE**— Segue i bordi dello schermo distruggendo tutte le postazioni sul suo cammino.

Per attivare l'arma selezionata, tieni schiacciato FUOCO.

STORMLORD (IL SIGNORE DELLE TEMPESTE)

SCENARIO

La missione di Stormlord - liberare i prigionieri e difendere la pace e la tranquillità del suo dominio. Sfortunatamente, deve anche respingere il re cattivo, e se fallisce, la Regina malvagia e il suo regno tenebroso domineranno per sempre...

PER GIOCARE

Lo scopo del gioco è di liberare le fate catturate prima che scada il tempo. In ogni livello c'è un piccolo numero di fate da liberare, prima di poter procedere al prossimo livello.

Sparsi nel mondo di Stormlord ci sono vari oggetti che devono essere usati con accortezza per liberare le fate e per andare in certe parti di quel mondo. Per raccogliere un oggetto, o per scambiarne uno già raccolto con uno sul terreno, basta semplicemente andarci sopra. Solo col tempo e con la pratica riuscirai a sapere dove usare certi oggetti e in che ordine usarli, ecc.

Nei tuoi viaggi incontrerai i pigliamosche di Venere, vermi giganti, mosche, draghi e molti altri nemici. Tutti questi devono essere o uccisi o evitati a tutti i costi.

Per accedere alle parti lontane e remote del mondo, puoi usare dei potenti trampolini che ti fanno coprire grandi distanze in pochi secondi. Per usarli, basta che ti poni sopra e vieni proiettato in aria.

SOTTO GIOCO DI FINE LIVELLO

Quando tutte le fate sono state liberate, Stormlord partecipa a un mini gioco per cercare di guadagnare una vita supplementare. Lo scopo di questo sotto gioco è di acchiappare quante più lacrime di fata possibile entro un tempo prestabilito. Quando hai raccolto più di 10 lacrime, ottieni una vita supplementare.

Qui Stormlord, anziché tirare fulmini e spade come al solito, lancia un limitato numero di baci, rappresentati da cuori rossi, verso le fate volanti. Quando un cuore tocca una fata, questa si innamora, fa cadere una lacrima per Stormlord e poi vola via. Fai svelto, perché le lacrime si dissolvono appena toccano terra.

TASTI DI CONTROLLO

I primi cinque dei tasti seguenti possono essere ridefiniti per adeguarli ai gusti personali (oppure usa il joystick).

O....Sinistra

P....Destra

Q....Salta Più lo tieni schiacciato più è alto il salto

A....Accoscia

BARRA....Fuoc....Più lo tieni schiacciato più il fulmine va lontano

Quando tieni schiacciato per un tempo massimo, viene lanciata una spada potente (usala per nemici più grossi nei livelli più avanti)

Per fare pausa, o per avanzare un fotogramma, premi CAPS SHIFT + SYMBOL SHIFT contemporaneamente.

Per abortire il gioco, premi Y, U, I, O e P contemporaneamente.

QUADRO INFORMAZIONI

Da sinistra a destra, le sezioni sul quadro sono le seguenti:

1. Vite rimanenti
2. Tempo che passa rappresentato da un sole che si cambia in luna
3. Punti
4. Oggetti attualmente in possesso (Quando è vuoto, non c'è niente)
5. 1mo numero - fate trovate finora
2o numero - totale di fate da trovare su questo livello

TITOLI

Tutti i giochi di questa compilazione sono stati disegnati e programmati da Rafaele Cecco (Spectrum e Amstrad) e Nick Jones (C64).

Grafica di Cybernoid per C64, di Hugh Binns

Grafica di Cybernoid 2 e Stormlord di Hugh Binns

Musica di Cybernoid, Cybernoid 2 e Stormlord, di Dave Rogers (Spectrum e Amstrad) e dei Maniacs of Noise (C64).

Tutti i giochi sono stati prodotti da Paul Chamberlain.

© Hewson Consultants 1990.

I dati e i programmi sono coperti da copyright e non possono essere riprodotti in tutto o in parte, con qualsiasi mezzo, senza l'autorizzazione scritta della Hewson Consultants Ltd. Tutti i diritti sono riservati. Non si accettano responsabilità per eventuali errori.

La casa segue una politica di miglioramenti costanti. Pertanto si riserva di apportare modifiche a qualsiasi prodotto senza alcun preavviso.

Hewson Consultants Ltd

56B Milton Park

Milton

Abingdon

Oxfordshire



